

# すべての人が楽しめる美術館へ ～点字とアートの融合～

## 1 研究の目的

どうすれば視覚障害者の方も美術館を楽しめるのかを研究し、今後の作品や展覧会、美術活動に活かす。また、障害者の方にも楽しめる美術を広める。障害を持たない人にアートを通して点字について理解・関心をもってもらう。

## 2 仮説

- ・視覚障害のある方でも、有名な絵の名前は知っているのではないか。
- ・触ることによって手触りの違いからも美術、面白い、楽しいとすることができるのではないか。
- ・ガイドをつけることで耳からの情報を得ることができ、知らなかった視点からの鑑賞を楽しめるのではないか。
- ・点字を取り入れた作品に触れてもらうことで点字に関心を持ってもらえるのではないか。

## 3 調査 1

- ①実際に、盲学校を訪れて生徒さんに直接お話を伺う。
- ②美術館の学芸員さんにお話を伺い、対話型鑑賞について知る。
- ③作った作品を実際に目をつぶって触ってみたり、友達に触ってもらい感想をもらったりする。



## 4 3の取組内容

- ・点字を使ったり触って楽しんだりするアート作品を作り、美術館に展示した。
  - ・実際に盲学校の生徒さんにお話を伺ったところ、絵画を知っている人は少なかった。しかし、ゴッホやレオナルド・ダ・ヴィンチの作品などは名前を聞いたことがあるという結果だった。
  - ・普段は目で見ただけの鑑賞を手の感覚だけで鑑賞することで、さわり心地の違いや温度の違いなども感じる事ができた。
  - ・学芸員さんの対話型鑑賞についてのお話を伺い、普通に鑑賞する場合と対話型鑑賞の違いを学んだ。対話型鑑賞には正解はなく、自分自身も気づかなかったことや一人ひとり味方が違うので会話を楽しみながら美術を楽しむことができるとわかった。

## 5 考察・結論

- ・絵画を知らない方が多かったので、点字でキャプションをつけ、作品を立体コピーして飾ることで名前は知っていたがどのような絵か知らなかった方に凹凸で感じてもらうことができるのではないかと結論になった。
  - ・作品は様々な素材を使い、さわり心地の違いを出せるようにこだわった。視覚障害者の方も目が見える私達も楽しめるようにパーツの大きさを変えるなどの工夫も行った。
  - ・盲学校の方と対話型鑑賞をすることで、自分たちだけでは気づかなかったことに気付けるかもしれないと思った。
  - ・点字の読み方がわからない人もいたので、読み方一覧を配布し、何と描いてあるか触って確かめながら作品鑑賞を楽しんでもらえたのではないかと考えた。

## 調査 2

- ①点字アーティスト加藤英里さんに点字についてお話を伺う
- ②点字を使った作品を制作する
- ③美術科制作展で展示して触ってもらう



## 6 展望

- ・展覧会のアンケート結果を開示し、私達の作品に対する感想を調査し、目に見える方にはどう写ったか、また、盲学校の生徒さんとの対話型鑑賞を通して、新たな視点を見つけ、今後の自分の作品に活かしたり、私達が主体となり美術科制作展を行う際にも、引き続き点字を使ったキャプションなどを利用していきたいと思った。

